revista digital
ARKADE
Ano III - Edição 56
ISSN 2175 - 4071

FAR CRY 3

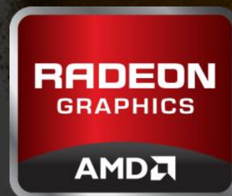
APOIO


COOLER
MASTER


Tt eSPORTS
By Thermaltake


Tt Thermaltake
Coolall Your Life


ONGAME


RADEON
GRAPHICS
AMD


proximo games
Let's play


CLONE


SKIN GAMER
GAMER WEAR


CM STORM
BY COOLER MASTER


Pixel3
EDITORA DIGITAL


aci
games
Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games


BGS
BRASIL GAME SHOW

revista digital
ARKADE

Editor-chefe
Raphael Cabrera

Redação
Rodrigo Pscheidt

Design
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

Marketing
Suzane Skroch
Leandro Motta

Colaboradores
Fernando Paulo
Alexo Mello
Luigi Olivieri
Henrique Gonçalves
Dayan Valente
Fábio Torres
Renan do Prado

ISSN 2175 - 4071

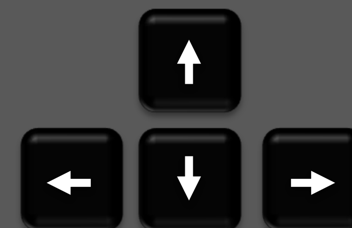
EDITORIAL

A edição do fim do mundo

O primeiro Far Cry foi desenvolvido por ninguém menos que a Crytek, empresa que desenvolveu a CryEngine - engine utilizada até hoje no Crysis – e revolucionou a física nos games. A série já teve dois jogos oficiais, cinco spin offs e até um filme (de qualidade duvidosa). O primeiro game da série foi o pioneiro a utilizar a CryEngine, o que significou gráficos e física inovadores para a época. A partir do segundo Far Cry, a Crytek não esteve mais envolvida no desenvolvimento da série, e a responsabilidade ficou com o pessoal da Ubisoft Montreal, que felizmente conseguiu manter a alta qualidade dos jogos mesmo utilizando outra engine, a Dunia. Agora é lançado Far Cry 3, um jogo que foi muito esperado por suas belas imagens e vídeos de gameplay empolgantes. Leia com calma, pois fizemos questão de caprichar nesta edição. Já adiantando, Far Cry 3 é o nosso escolhido para Jogo do Ano de 2012. Relaxe, aproveite e seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE



DICA:

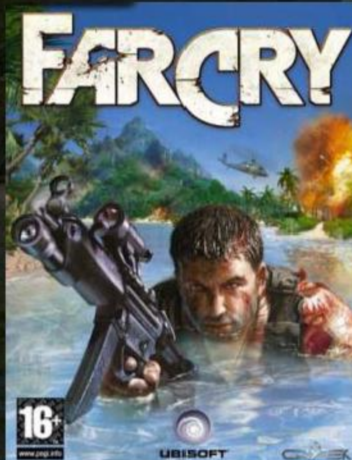
Você também pode usar as setas do seu teclado para navegar !

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

A SÉRIE FAR CRY



Far Cry 3 acabou de ser lançado, mas ele não é necessariamente o terceiro game da série. Relembre esta grande franquia com a gente!



Far Cry - 2004

PC

O primeiro Far Cry foi produzido pela Crytek (daí o Cry no nome, característica de quase todos os games da empresa alemã). Far Cry foi exclusivo para PCs e colocou o jogador no papel do ex-soldado de operações especiais Jack Carver.

Sua missão é vasculhar um belo arquipélago perdido nos confins do pacífico Sul para encontrar a jornalista Valerie Constantine, que estava sendo escoltada por você para uma investigação quando seu barco foi atacado por mercenários.

Porém, mercenários são apenas uma parte de seus problemas: um cientista maluco chamado Krieger vive na ilha, e utiliza a fauna local para realizar bizarros experimentos genéticos. Obviamente, estas aberrações - chamadas Trigens - estão soltas pelo local, e não irão pensar duas vezes antes de te devorar.





Far Cry Instincts, Evolution, Predator e Vengeance - 2005, 2006

Xbox, Xbox 360, Wii

Empolgada com o sucesso do game original, a Ubisoft percebeu que estava perdendo dinheiro mantendo Far Cry como um game exclusivo para os PCs. Pensando nisso, a empresa lançou no ano seguinte Far Cry Instincts para o Xbox.

A trama do game era essencialmente a mesma do Far Cry original, mas muitos cortes foram feitos para adequar o game ao hardware do console. Para compensar, algumas adições foram feitas, como as Feral Abilites e a criação de armadilhas.

O sucesso da conversão originou Far Cry Instincts: Evolution, também lançado para o Xbox, e Far Cry Vengeance, uma conversão do game para Nintendo Wii com suporte à jogabilidade diferenciada do console e algumas fases adicionais.

No mesmo dia em que lançou Evolution para o Xbox, a Ubisoft lançou também Far Cry Instincts: Predator para o então novo Xbox 360. Predator era essencialmente igual ao Evolution, mas contava com gráficos melhores, editor de mapas e outras novidades da nova geração.



Paradise Lost - 2007
Arcade



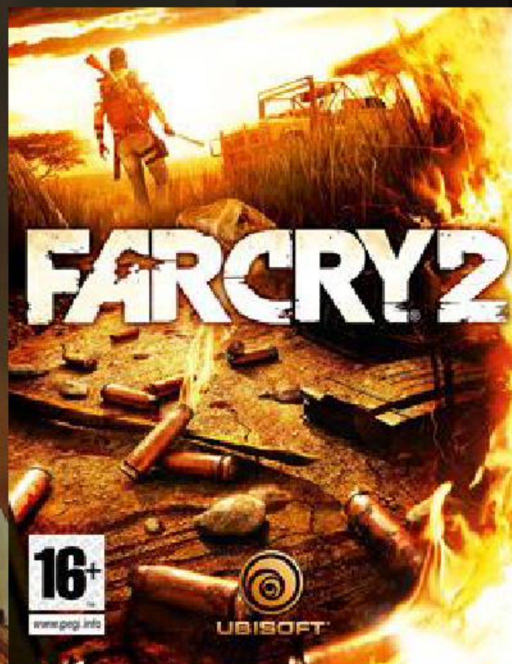
Parece que a Ubisoft realmente gostou da ideia de converter Far Cry para o maior número de plataformas possíveis. Embora não leve o nome Far Cry, o game de arcade Paradise Lost nada mais é que uma versão on rails de Far Cry: Instincts, produzido pela desconhecida Global VR.

Embora o fato de ser um jogo on rails torne injusta a comparação com os games para PCs e consoles, Paradise Lost contava com um recurso interessante: os gabinetes do jogo eram equipados com grandes armas, e sua jogabilidade era no mesmo estilo "mire-e-atire" de games consagrados como House of the Dead e Aliens: Extermination.

Considerando que em 2007 os arcades já não estavam tão em alta, Paradise Lost acabou não fazendo muito sucesso. Ainda assim, quem jogou garante que se divertiu, mesmo sem saber que aquele jogo nada mais era do que uma conversão meio capenga do Far Cry lançado um ano antes para o Xbox.









Far Cry 2 - 2008

PC, Playstation 3, Xbox 360

Depois de usar e abusar do primeiro Far Cry, enfim a Ubisoft lançou uma sequência oficial para ele, já para a atual geração de consoles. Far Cry 2 abandona o lado ficcional do primeiro game e apresenta uma pegada mais realista, colocando o jogador no meio de uma guerra civil que assola um pequeno estado africano.

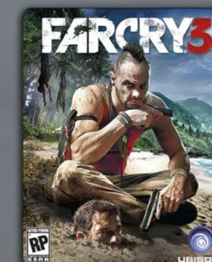
Nada de só um protagonista: Far Cry 2 permite que o jogador escolha entre nove personagens, cada um com sua própria história e motivação para estar no conflito. Em comum, eles têm apenas o objetivo: eliminar o vilão conhecido como The Jackal, um poderoso traficante de armas que alimenta a guerra com suas armas ilegais.

Integrando um amplo mapa onde o jogador é livre para explorar a um robusto modo multiplayer e novidades bacanas - como passagem de tempo, deterioração de equipamentos e mudanças climáticas - Far Cry 2 foi um grande sucesso, deixando uma grande expectativa em relação aos rumos que a franquia tomaria no futuro.

FAR CRY 3

Fechando o ano com chave de ouro, Far Cry 3 oferece uma viagem memorável por uma bela ilha paradisíaca e pelo lado mais doentio da mente humana.

FICHA TÉCNICA



Platafomas



Jogadores

1 - 4 Co-op Online
1 - 2 Co-op Offline
Multiplayer Online

Gênero	Ação, FPS
Produtora	Ubisoft Montreal
Publisher	Ubisoft
Mídia	Disco e Download
Lançamento	4 de Dezembro de 2012
ESRB	M +17anos

Misture o cenário do filme A Praia com a ilha de Lost. Junte elementos de RPG e o mundo aberto de Skyrim. Coloque os mistérios de Uncharted, duas medidas de veículos de Battlefield e uma pitada de World of Warcraft. Adicione stealth a gosto, bata tudo em uma engine física incrível e você terá Far Cry 3, o incrível jogo de tiro em primeira pessoa lançado recentemente pela Ubisoft, para PC, Playstation 3 e Xbox 360.

A história começa com um grupo de amigos curtindo as férias, bebendo e praticando esportes radicais em uma ilha tropical paradisíaca. A câmera então começa a se afastar e vemos que tudo isso são filmagens em um tablet, que está nas mãos do vilão Vaas, o "rei da ilha", como ele mesmo se define. Você está amarrado, preso em uma jaula de madeira. Após conseguir se soltar e fugir - em uma intensa sequência de perseguição totalmente jogável - você desmaia, e então começam os créditos iniciais. É neste clima cinematográfico que se inicia Far Cry 3.

Ao acordar, Jason Brody, o protagonista, tem uma missão: salvar seu irmão e amigos que continuam reféns de Vaas e fugir da ilha. Para isto, o nada heróico rapaz terá que aprender a sobreviver na ilha inóspita, contando com a ajuda dos Rakyat, uma tribo local de guerreiros que está em guerra com Vaas e seus lacaios.

Enquanto tenta realizar o resgate e a fuga, o jogador descobrirá que a ilha esconde muitos segredos, que vão desde tráfico de





drogas (e pessoas) até elementos mágicos ao melhor estilo Uncharted. E por falar em Uncharted, vamos começar esta análise falando dos gráficos.

A engine gráfica Dunia 2, associada à engine física Havok, concedem a Far Cry 3 gráficos excelentes que, rodando no máximo em um PC, estão na vanguarda da qualidade gráfica atual. Personagens, armas, animais e veículos, tudo é muito bem modelado, texturizado e animado.

Mesmo com tanta qualidade, o que realmente impressiona é o cenário: efeitos de água, montanhas, árvores e vegetação em geral, o céu... a Ubisoft Montreal caprichou bastante no jogo. Ao andar pela ilha, você não vai deixar de se surpreender com os cenários, que vão de belas praias à matas fechadas, acampamentos e templos em ruínas. Do brilho nos olhos dos personagens ao brilho do pôr do sol nas águas dinâmicas e azuis do jogo, tudo é incrivelmente belo em Far Cry 3.



As animações também não ficam para trás. A água por exemplo, tanto vista de fora quanto de dentro, traz fluidez e reflexos quase perfeitos. A animação, associada à ótima jogabilidade, proporciona talvez um dos melhores efeitos de nadar vistos em um game até hoje. O fogo também age de maneira extremamente realista: um coquetel molotov atirado descuidadamente vai consumir rapidamente a mata ao redor, podendo se tornar uma armadilha involuntária!









O jogo possui muitos momentos cinematográficos, boa parte deles com interação do jogador por meio de quick time events, aqueles momentos em que você deve apertar o botão certo na hora certa para o personagem realizar uma ação. Esta dinâmica é incorporada de maneira equilibrada ao game, não se tornando cansativa como em muitos outros games atuais. Estas animações são muito bem feitas, dignas de Uncharted, com explosões, navios afundando ou viagens psicodélicas.

Para explorar a imensidão e beleza da ilha, nada melhor que veículos: podemos perceber que em Far Cry 3, eles não são apenas meios de transporte, mas elementos totalmente ligados com o gameplay. Explorar a floresta com um jipe, pegar um jet ski na praia ou se lançar aos céus em uma asa delta são só alguns exemplos de situações comuns, mas incrivelmente satisfatórias para o jogador de Far Cry 3.

O gameplay é dinâmico e muito competente. A movimentação do personagem é fluida e natural, assim como as armas e tiros. As balas têm peso, e é sadicamente recompensador ver os headshots realmente jogarem os inimigos para trás como acontecia no bom e velho Counter Strike. O personagem, de um modo geral, é bem humano: se você cair de uma altura um pouco alta demais, poderá perder vida ou até morrer, sendo necessárias algumas quedas para nos calibrarmos à sensibilidade do personagem. Os veículos podem parecer difíceis de controlar no começo, mas acredite, em não muito tempo você será um piloto de rally profissional.



" O gameplay é dinâmico e muito competente. A movimentação do personagem é fluida e natural, assim como as armas e tiros."





A inteligência artificial é o ponto em que Far Cry 3 sofre de altos e baixos. Alguns inimigos, por exemplo, não te enxergam mesmo se você matar alguém na frente deles a uma certa distância. Por outro lado, os inimigos se comportam de maneira bem humana, te procurando no último lugar em que você foi visto, ao invés de serem oniscientes e saberem onde você está o tempo todo.

Existem diferentes tipos de oponentes, cada um com uma habilidade e um ponto fraco. Alguns correm em sua direção com um facão, querendo decepar a sua cabeça a qualquer custo, outros se escondem e tentam te flanquear. Há até um Heavy, parecido com o de Team Fortress 2, que é extremamente resistente, mas muito devagar. Conhecer os inimigos e saber seus pontos fracos é essencial para triunfar nas inúmeras batalhas.

Os animais também se comportam de maneiras diferentes e realistas: enquanto os herbívoros vão manter distância e até fugir de você, os predadores vão te atacar se você chegar perto, e acredite: eles são letais. É comum estar andando pela floresta e ser mordido por um dos implacáveis dragões de komodo, ou ser atacado por um jacaré enquanto você estiver atravessando uma área de lagos. Far Cry 3 é um jogo imprevisível e sua bela natureza tem vida própria. Você verá animais brigando entre si, predadores caçando suas presas, aldeias sendo atacada por ursos e várias outras interações que acontecem independentemente da sua presença.

A caça pode ser uma tarefa difícil no começo, pelo seu baixo poder bélico, mas o jogador astuto saberá como se virar, seja atirando e correndo para longe, incitando um animal contra o outro ou até mesmo utilizando veículos para atropelar os bichos mais fortes. Lembre-se: você está na selva, lute pela sobrevivência!





Caçar, aliás, não é apenas questão de vida ou morte, mas também de necessidade: você começa o jogo com equipamentos bastante rudimentares (podendo carregar apenas uma arma) e, para melhorar, deve usar o couro e a pele dos animais caçados para fabricar bolsas, carteiras, mochilas e diversos outros acessórios. Como sua sobrevivência está diretamente associada aos itens e armas que você carrega, a caça se torna um elemento fundamental no decorrer da campanha.

Um jogo tão complexo, grandioso e deslumbrante merece ser explorado a fundo, e para isto existe um tablet de informações, que é acessado pelo menu do jogo. Ele é uma verdadeira enciclopédia, trazendo fatos e curiosidades (geralmente bem-humoradas) sobre tudo que você já encontrou na ilha: artefatos, armas, personagens, lugares, animais, plantas e muito mais. O tablet é um verdadeiro guia para a sobrevivência na selva, e utilizá-lo é recomendado para aprender mais sobre a ilha e seus perigos.

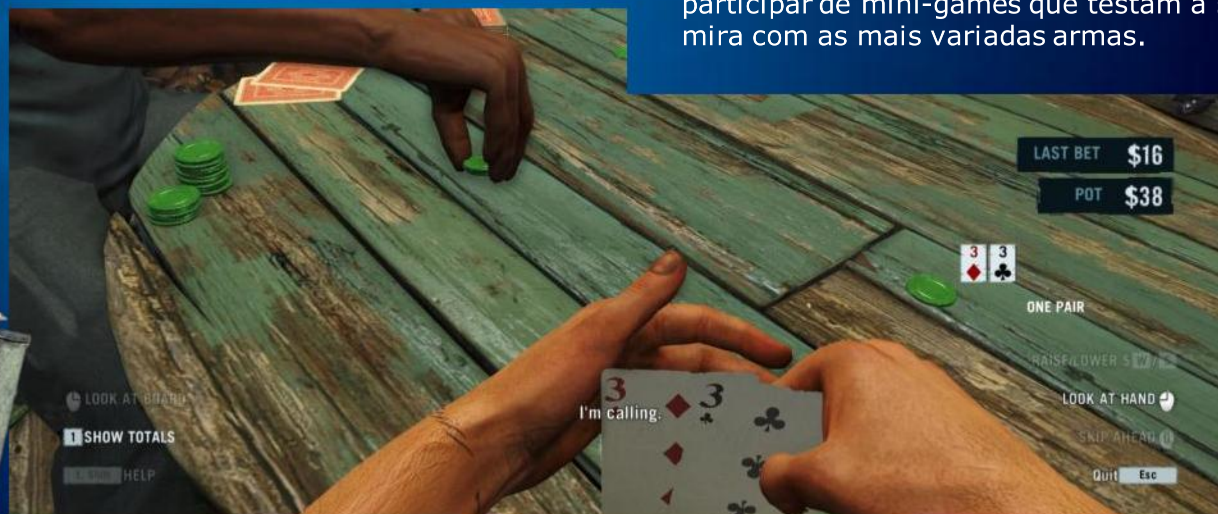
Os personagens são muito bem construídos, a grande maioria possui uma história e uma personalidade singular. Até mesmo personagens genéricos como os aldeões que te dão missões paralelas, possuem um background simples, mas único. O cuidado com estes detalhes torna o universo de Far Cry 3 extremamente rico e imersivo.

No entanto, a grande estrela do jogo é o personagem da capa: o vilão Vaas.



Ele é um assassino extremamente perigoso, maluco e viciado em drogas. Seus encontros com ele sempre são tensos, acompanhados de conversas em que Vaas esbanja sua personalidade insana. A presença dele - com seu cabelo moicano e sua cicatriz na cabeça - é tão forte que já existem análises só a seu respeito na internet: alguns dizem que é inseguro, pois nunca olha nos olhos do personagem, outros dizem que ele só é mesmo um psicopata.

Vaas é um personagem tão marcante que já de cara pode se considerar integrante do clube dos melhores (e mais odiados) vilões do mundo dos games, ao lado de personalidades como Sephiroth, Albert Wesker, GlaDOS e G-Man. Goste você dele ou não, uma coisa é certa: o vilão de Far Cry 3 é tão interessante que o próprio personagem principal, Jason, acaba se tornando praticamente um coadjuvante na história.



Para os jogadores que gostam de exploração, a ilha de Far Cry 3 é repleta de aventuras paralelas e mini-games que garantem muitas horas de gameplay, até mesmo após zerar o game. Existem artefatos perdidos, navios naufragados, cavernas obscuras, as Trials of the Rakyat - desafios em que o jogador deve vencer uma horda de inimigos utilizando apenas a arma que lhe é dada (semelhante aos treinamentos de Bastion, para quem jogou) - e muitas outras atividades espalhadas por toda a ilha e seus arredores.

Já para quem gosta de velocidade, o game oferece o Island Racing League, um modo de jogo que transforma o seu Far Cry 3 em um jogo de corrida offroad, onde você deve correr contra o tempo em terrenos de dificuldades variadas para ganhar recompensas em dinheiro. Se corrida não é muito a sua praia, você também pode jogar um pôquer com os nativos da ilha, ou participar de mini-games que testam a sua mira com as mais variadas armas.

" Os personagens são muito bem construídos, a grande maioria possui uma história e uma personalidade singular. "

Além das missões principais - ligadas diretamente à história do jogo - existem outras quatro tipos de quests: as Wanted Quests, nas quais você deve caçar um procurado e (seguindo a tradição Rakyat) matá-lo com uma faca; as Hunter Quests, onde você deve utilizar uma arma específica para matar um animal raro, as Delivery Quests, nas quais deve-se entregar suprimentos em algum lugar dentro do tempo determinado utilizando um veículo, e outras side-quests passadas pelos habitantes locais, onde você fica encarregado de investigar, coletar, fotografar e fazer diversas outras coisas.





Não quer fazer nada disso? O jogo também oferece desafios com armas e facas, em que você aposta grana para treinar sua habilidade de tiro, e pode ser bem recompensado se for bom de mira. Outros vários elementos de meta-jogo estão disponíveis, tais como colecionar cartas de soldados da Segunda Guerra que morreram na ilha, coletar cartões de memória com informações importantes sobre o tráfico local ou buscar relíquias perdidas pela ilha. Obviamente, estes elementos são opcionais, e não farão falta aos jogadores que não querem platinar o game.



O arsenal de armas é completo: temos diferentes categorias de armas, desde metralhadoras, submetralhadoras, rifles, arco e flecha, pistolas, granadas, minas terrestres, até lança-mísseis e o famoso lança-chamas. As armas possuem equipamentos que você pode comprar, como miras telescópicas, pentes maiores de munição ou silenciadores.





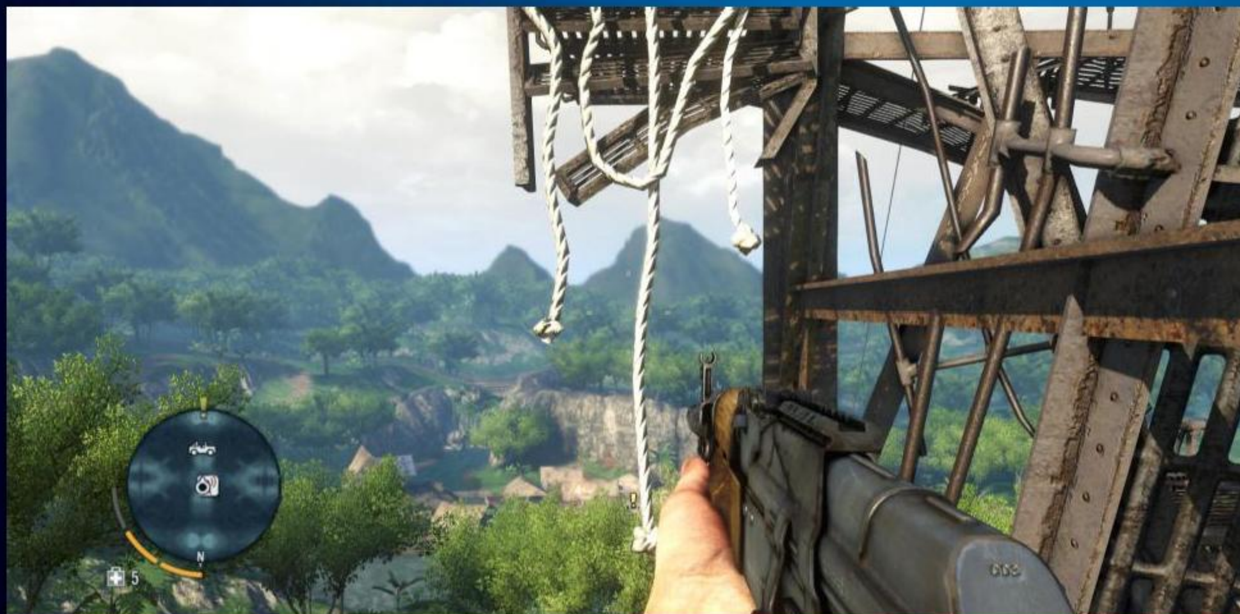
A variedade de armas concede ao jogador abordagens diferentes para cumprir seus objetivos: você pode se esconder na mata para matar seus inimigos com um sniper e um facão, invadir uma base inimiga na cara e na coragem com uma metralhadora, ou simplesmente pegar uma bazuca e explodir tudo.

Claro que nada disso será lhe dado já de cara: você deve se virar para conseguir armas, munição e praticamente qualquer outra coisa que seja necessária. Como já dissemos, você deverá não só caçar para colher peles de animais (o que nos lembra de World of Warcraft), mas também colher ervas para fazer seringas que possuem efeitos variados: algumas curam seus ferimentos, outras lhe permitem mergulhar por mais tempo, espantam os predadores ou lhe deixam mais resistente ao fogo. Apesar de algumas não serem tão necessárias, ter um bom estoque de seringas será fundamental no decorrer da aventura.

Conforme você avança na trama, ganha experiência que pode ser utilizada para liberar novas habilidades, que acompanham as tatuagens místicas que Jason recebe na ilha, chamadas Tataus. As tatuagens possuem 3 variações, que funcionam como 3 árvores de habilidades distintas: temos as Tataus da Garça, que possuem foco em mobilidade e tiro, as do Tubarão, que são voltadas para cura e ataque, e as tatuagens da Aranha, com foco em stealth e sobrevivência. No meio de tudo isso existem as habilidades passivas, que melhoram seu personagem sem precisar de alguma ação específica, e as ativas, como o takedown e suas variações, que permitem que jogador mate inimigos de maneira discreta, com seu facão.



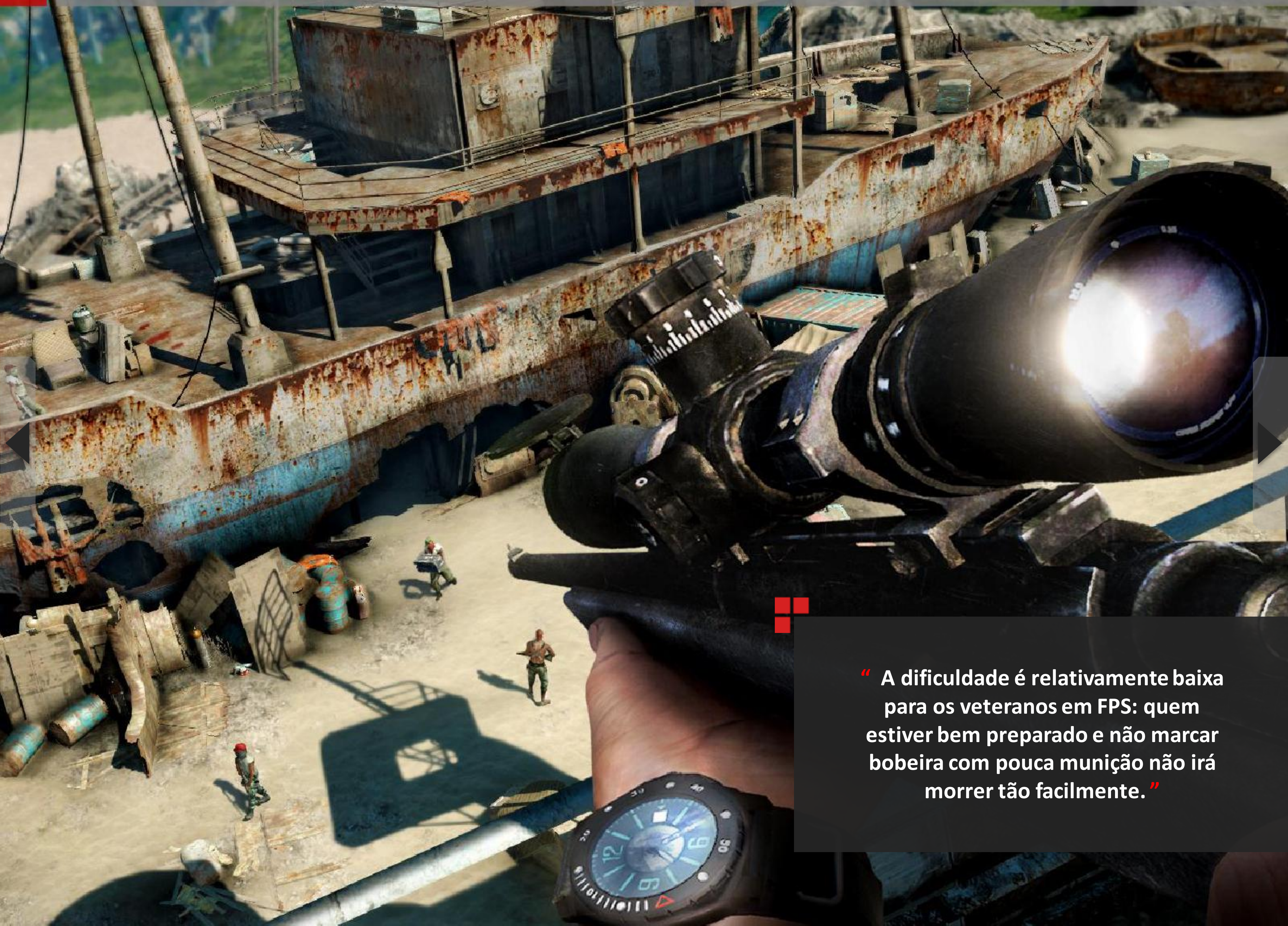
A ilha principal é vasta e dividida em diversos setores. Você vai precisar de veículos para chegar de um lugar a outro e, para ter uma visão aérea de cada região, é preciso liberar o sinal de enormes torres de rádio que estão espalhadas pela ilha. Embora seja possível ir para qualquer canto, se virar sem o mapa aéreo é bem difícil, então é recomendável que você gaste um tempo liberando estas torres. Para subir nelas, é necessário cuidado para não cair e, embora seja algo não muito complexo, cada torre está em um nível diferente de deterioração, então, embora todas pareçam iguais de longe, cada uma deve ser escalada de uma maneira. Desbloquear torres também libera armas grátis nas lojas, um elemento facilitador que poderia ser dispensado.



Claro que você não precisa andar pela ilha inteira. O jogo possui o recurso fast travel, uma espécie de „teleporte" de um lugar a outro no mapa. Estes teleportes ficam em pontos importantes como cidades ou acampamentos, mas você vai precisar liberar os acampamentos dos capangas de Vaas para poder utilizá-los. Em cada um destes refúgios também há uma lojinha de armas automatizada e alguns veículos, caso você precise ir a algum lugar ainda não explorado.

A dificuldade é relativamente baixa para os veteranos em FPS: quem estiver bem preparado e não marcar bobeira não irá morrer tão facilmente. No começo o game pode parecer difícil, e você invariavelmente vai morrer algumas vezes até pegar o jeito, mas conforme você se adapta ao jogo, ele vai ficando um pouco mais fácil. As habilidades de cura do personagem são eficazes e praticamente infinitas (é possível se curar mesmo sem seringas, embora este recurso seja mais demorado). Por estes motivos, recomendamos aos veteranos mudar para o modo Hard após pegar o jeito para ter um desafio maior e uma experiência mais satisfatória.

A baixa dificuldade, entretanto, não tira a graça do jogo, pois existem outras formas de desafio em Far Cry 3, como capturar um acampamento hostil sem disparar o alarme. Far Cry 3 não te obriga a agir desta maneira - na verdade, você age do jeito que quiser - mas o sistema de experiência encoraja a abordagem estratégica, recompensando o jogador habilidoso.



“ A dificuldade é relativamente baixa para os veteranos em FPS: quem estiver bem preparado e não marcar bobeira com pouca munição não irá morrer tão facilmente. ”

Apesar de tudo, um modo hardcore seria bem-vindo para os mais exigentes.

A trilha sonora não é grandiosa como a de World of Warcraft ou Halo, mas cumpre o seu papel e aparece nas horas certas, ditando o ritmo das batalhas ou dos momentos calmos de caminhada na mata. Temos tambores tribais misturados às batidas de música eletrônica, uma mistura que à primeira vista não combina muito, mas logo se encaixa bem com o estilo do game.

O ponto forte no áudio, porém, está nas dublagens. O destaque óbvio vai para o vilão Vaas, interpretado com maestria por Michael Mando. Outros elementos de áudio são muito bem feitos, deixando claro o cuidado que a Ubisoft Montreal teve nos detalhes e no acabamento do jogo: se você está trocando balas com inimigos e se esconder em uma caverna, ouvirá os tiros e vozes do lado de fora abafados e com eco. Tiros, explosões e até mesmo seus passos na relva são claros e cristalinos, o que concede um nível extra de imersão. Acredite, você sentirá medo quando estiver caminhando no silêncio da mata e ouvir um urso se aproximando ou o rugido de um tigre nas redondezas.

Além da enorme campanha principal, Far Cry 3 ainda conta com diversos modos de jogo online: temos uma mini-campanha cooperativa para até quatro jogadores (dois em tela dividida) e os tradicionais campos de batalha para múltiplos jogadores se matarem.







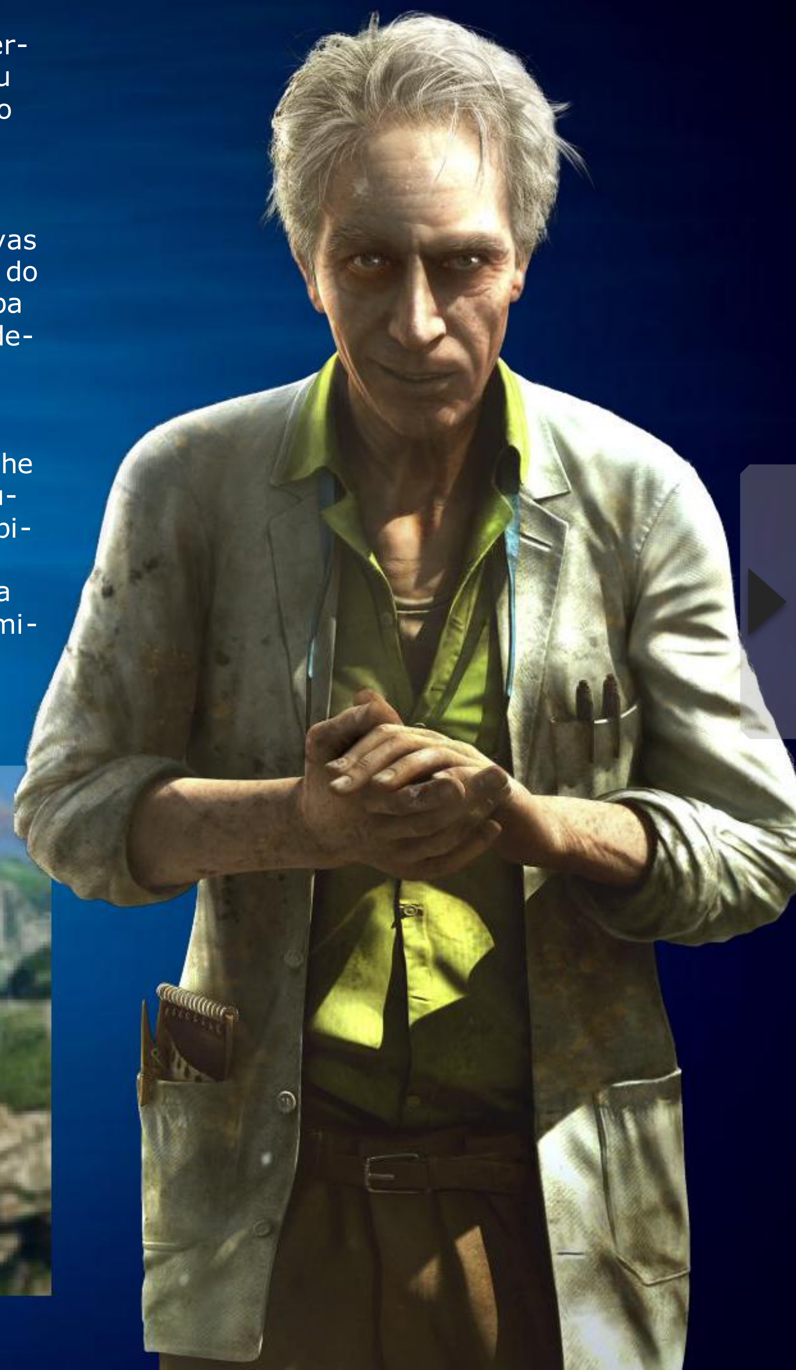
A campanha multiplayer não possui nem de longe a mesma profundidade da aventura solo, mas ao menos apresenta uma justificativa para colocar quatro protagonistas desequilibrados e fortemente armados na ilha. As missões são bem lineares, mas priorizam o trabalho em equipe com momentos onde, por exemplo, um jogador deve armar uma bomba ou acionar algum mecanismo, enquanto os demais dão cobertura.

Já nas arenas multiplayer o bicho pega com estilo: mesmo que não tenhamos nenhum modo de jogo revolucionário, o multiplayer de Far Cry 3 é extremamente divertido, e conta com alguns recursos muito bacanas. Todos os jogadores começam com um equipamento bem básico, mas novas armas vão sendo destravadas conforme você sobe de nível.

Além de armas, você também pode desbloquear tatuagens, gritos de guerra (que melhoram os atributos de seu time) e até algumas "trapaças", como aviões que passam descarregando bombas sobre a base adversária!

Modos de jogo clássicos recebem novas roupagens coerentes com o universo do game: ao invés de plantar uma bomba na base inimiga, por exemplo, você deve atear fogo nos suprimentos deles. Há um sistema de edição de mapas bem completo que permite que você crie suas próprias arenas e compartilhe-as com seus amigos. Apesar de alguma inconstância nos servidores da Ubisoft, poucos são os lags que prejudicam o jogo e, ao final de cada partida temos exclusivos movimentos de humilhação ou finalização que realmente desmoralizam os adversários!







Por último, mas não menos importante, devemos parabenizar a Ubisoft do Brasil pelo ótimo trabalho de localização do game: todos os menus estão em português, e a legenda dos diálogos é de primeira qualidade, sem poupar o jogador dos palavrões e xingamentos. Isso é uma mão na roda para os gamers brasileiros, que poderão acompanhar todos os detalhes da trama (bem como as informações sobre a ilha disponibilizadas no tablet) sem problemas.

Far Cry 3 é sem dúvida um pacote completo: ele pode agradar quem busca a ação de um shooter, a velocidade de um game de corrida, a liberdade e imersão de um RPG e até mesmo a discrição de um stealth game. Tudo isso com uma trama envolvente e adulta, que aborda temas como violência, tráfico (e consumo) de drogas, sexo e até homossexualismo. Some a grandiosa campanha ao primor técnico e à diversão do modo multiplayer e o que temos é um game que pode ser chamado de Jogo do Ano pela Arkade.





Avaliação

- Visual
- Gameplay
- Áudio
- Roteiro
- Fator Replay
- Inovação
- Multiplayer
- Diversão

+ Visual e som impecável

+ Campanha longa e empolgante

+ Jogabilidade versátil

+ Fator replay enorme

− Inteligência artificial inconstante

GAME OVER

CONTINUE?

>YES NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



PARCEIROS

ARKADE

VERSUS

portal BOX

GIRLS OF WAR

PLAYERTWO

TAKEIT GAME



GAMES GERAL

boxPLUS

Rock Games!

MOB GROUND



revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura